

BAB III

PELAKSAAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

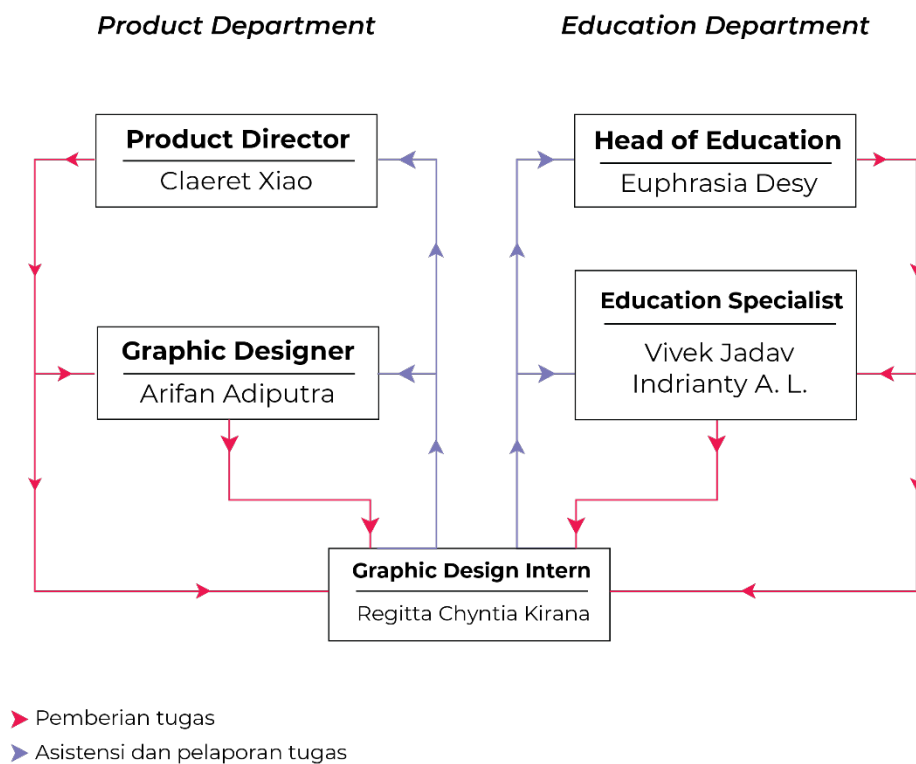
1. Kedudukan

Penulis berperan sebagai *Graphic Designer intern* dibawah naungan *Product Department* (pada minggu pertama sampai dengan minggu ke-4) dan *Education Department* (pada minggu ke-5 sampai dengan minggu ke-10). Sebelum pemindahan departemen pada minggu ke 4, penulis berada dibawah naungan *Product Department* dimana penulis dibimbing oleh *product director* dan juga *graphic designer*. Dibawah naungan *Product Department* penulis mendapatkan tugas dari *Graphic Designer* ataupun dapat langsung mendapat tugas dari *Product Director* untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan produk seperti *merchandise, business card*, dan juga *User Interface (UI)*.

Setelah pemindahan departemen pada minggu ke-5 penulis sudah berada dibawah naungan *Education Department*, dimana penulis dibimbing oleh *Head of Education* dan *Education Specialist*. Dibawah naungan *Education Department* penulis mendapatkan tugas dari *Education Specialist* ataupun langsung mendapat tugas dari *Head of Education* untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan visual edukasi. Penulis membuat visual untuk pertanyaan dari setiap topik yang ditugaskan kepada penulis, juga membuat visual penjelasan topik tersebut.

2. Koordinasi

Berikut merupakan alur koordinasi selama penulis melaksanakan praktik kerja magang di Titik Pintar.



Gambar 3.1. Struktur Koordinasi Perusahaan

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel mengenai pekerjaan yang penulis lakukan selama praktik kerja magang di Titik Pintar.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	Visual pembelajaran kategori sains	Membuat visual untuk pertanyaan dan penjelasan kategori sains topik: bahan bumi.
2	II	Visual pembelajaran kategori sains	Membuat visual untuk pertanyaan dan penjelasan kategori sains: <i>life science</i> , <i>earth science</i> , <i>physical science</i>
3	III	Visual pembelajaran	Membuat visual untuk pertanyaan dan

		kategori sains	penjelasan kategori sains: <i>life science</i> , <i>physical science</i>
4	IV	Visual pembelajaran kategori matematika	Membuat visual untuk pertanyaan dan penjelasan kategori matematika
5		Desain kartu nama	Membuat desain kartu nama untuk <i>Animation Designer</i>
6	V	Desain kartu nama	Membuat desain kartu nama untuk <i>Marketing Specialist</i>
7		Halaman keluar	Membuat desain karakter dan <i>User Interface (UI)</i> untuk halaman keluar aplikasi
8		Profil karakter	Membuat desain pen-deskripsian setiap karakter karakter yang ada pada aplikasi Titik Pintar
9	VI	Revisi visual pertanyaan	Merevisi setiap visual pertanyaan yang sudah ditulis ke dalam list yang disediakan oleh tim edukasi.
10		Visual penjelasan	Membuat visual penjelasan kategori sains dan matematika
11		Desain kartu nama	Membuat desain kartu nama untuk CEO/Founder Titik Pintar
12	VII	Revisi visual pertanyaan	Merevisi setiap visual pertanyaan yang sudah ditulis ke dalam list yang disediakan oleh tim edukasi.
13		Visual penjelasan	Membuat visual penjelasan kategori sains dan matematika
14		Merchandise	Membuat <i>foldable paper doll</i> karakter Alby <i>Space</i> dan Albysaurus
15	VIII	Visual penjelasan	Membuat visual penjelasan kategori matematika dan sains

16		Revisi visual penjelasan	Merevisi visual penjelasan yang sudah ditulis ke dalam list yang disediakan oleh tim edukasi.
17	IX	Visual penjelasan	Membuat visual penjelasan kategori matematika dan sains
18	X	Visual pembelajaran	Membuat visual untuk pertanyaan kategori matematika dan sains

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang penulis lakukan mencakup desain visual untuk pertanyaan topik pelajaran, visual untuk penjelasan topik pembelajaran, desain kartu nama, membuat desain karakter untuk halaman keluar, membuat *merchandise (foldable paper doll)*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut uraian pekerjaan yang penulis lakukan selama praktik kerja magang di Titik Pintar:

1. Visual Pertanyaan

Didalam aplikasi Titik Pintar edukasi ditempatkan sebagai konten utama. Dengan *Goals* pada tahun 2020 terdapat 40.000 pertanyaan, tugas yang diberikan kepada penulis lebih banyak yang berkaitan dengan visual pembelajaran. Di dalam visual pembelajaran terdiri dari visual pertanyaan dan visual penjelasan per-kategori pelajaran dan dikerucutkan menjadi topik untuk setiap pelajaran. Di dalam satu topik pelajaran terdapat 10 hingga 15 pertanyaan yang masing-masing membutuhkan visual pertanyaan yang berbeda-beda.

Berikut merupakan proses pembuatan visual pertanyaan yang penulis lakukan dengan berbagai macam kategori dan topik pelajaran yang penulis kerjakan:

a. Brief

Penulis mendapatkan *brief* mengenai visual pembelajaran dari *Education Specialist*. *Brief* yang diberikan terdata dalam suatu file *Google Sheet* milik perusahaan yang terdapat pertanyaan dan konsep visual untuk setiap topic pembelajarannya. Gambar dibawah menjelaskan mengenai *brief* untuk kategori *Earth Science* dengan topik *Materials of the Earth* atau materi penyusun bumi. Terdapat penjelasan konsep visual pada pertanyaan deret baris dalam kolom untuk setiap pertanyaannya. Masing-masing pertanyaan memiliki konsep visual sendiri sehingga visual yang dihasilkan untuk setiap pertanyaannya akan berbeda-beda, namun tetap menggunakan satu *background* yang sama.

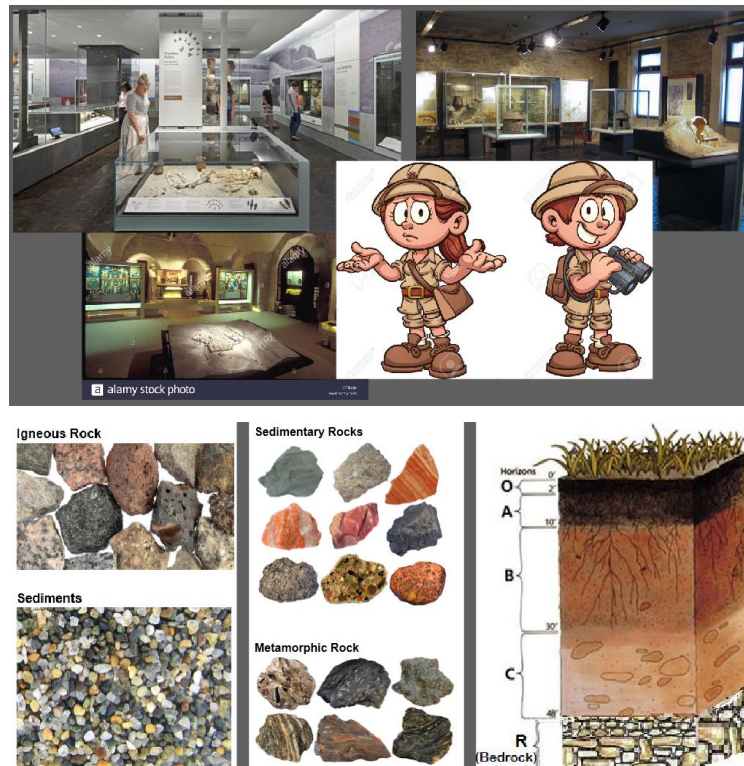
No	CATEGORY	Topic	No.	Visual Concept	Question Type	Question in English
2	EARTH SCIENCE	Materials of the Earth	1	The picture shows two kids with archeologist attires touching a globe map in a museum	MCQ 2	Earth is made up of rocks, water, and soil.
		Setting: An archeological museum and its exhibitions. Installations & painting. Specific illustrated items should be based on the topic explanation.	2	The picture shows a rack of different colored stones, while a boy is identifying the stones with a magnifying glass	MCQ 2	Minerals come from animals or plants.
		Materi Penyusun Bumi	3	The picture shows the two types of rocks on a table, and a kid whose facial features show that he is unsure of the completeness	MCQ 2	There are two types of rocks: Sedimentary and Metamorphic.
			4	The picture shows an oasis installation with animals living lively all around it.	MCQ 2	Living creatures would need water to live.
			5	The picture shows the details to the A horizon of the graph with the topic explanation.	MCQ 2	The "A" horizon consists of leaves and twigs.
			6	The picture shows a floating, stack of shining gold bars in a sealed glass where 2 securities are standing on each sides	MCQ 4	Gold and copper are examples of ...
			7	The picture shows a painting of a huge ocean wave, and in front of it there's a boy admiring it with his hand holding a pet goldfish in a plastic	MCQ 4	The amount of water that is in the ocean is ...

Gambar 3.2. *Briefing* visual pertanyaan kategori sains

b. Research

Setelah mendapatkan *visual briefing* dari *Education Specialist* penulis melakukan *research* mengenai materi-materi serta gambaran visual seperti visual museum arkeologi, gambar-gambar mengenai materi penyusun bumi yang terkait dengan

pembahasan dalam pertanyaan topic tersebut seperti: jenis-jenis batuan, susunan horizon tanah dan sebagainya.



Gambar 3.3. *Research* visual pembelajaran kategori sains

c. Digitalisasi

Setelah melakukan *research*, penulis langsung melakukan proses digitalisasi. Penulis membuat desain menggunakan *Adobe Illustrator CC 2018*. Dengan ukuran



Gambar 3.4. *Asset* karakter milik perusahaan

(Sumber: *Asset* perusahaan)

artboard yaitu 1440px x 2960px. Pada tahap ini penulis terlebih dahulu membuat visual kostum untuk digunakan pada karakter yang sudah dimiliki oleh perusahaan.

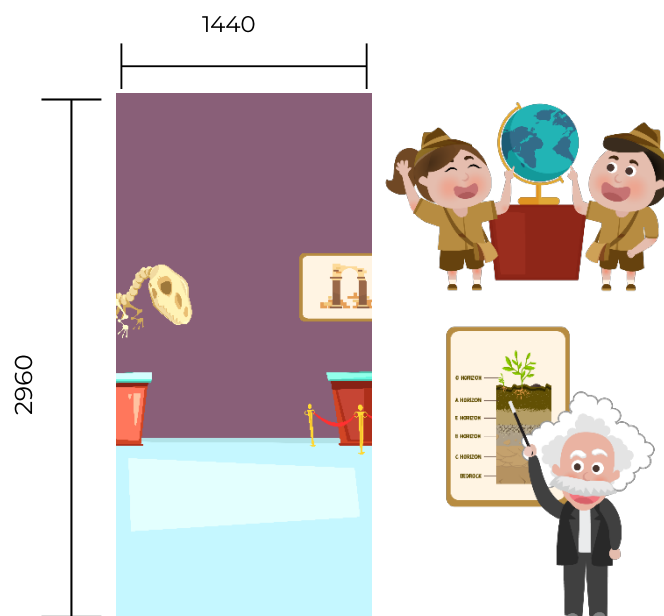
Berikut merupakan hasil jadi desain kostum yang penulis kerjakan untuk karakter-karakter yang digunakan dalam topik pembelajaran tersebut:



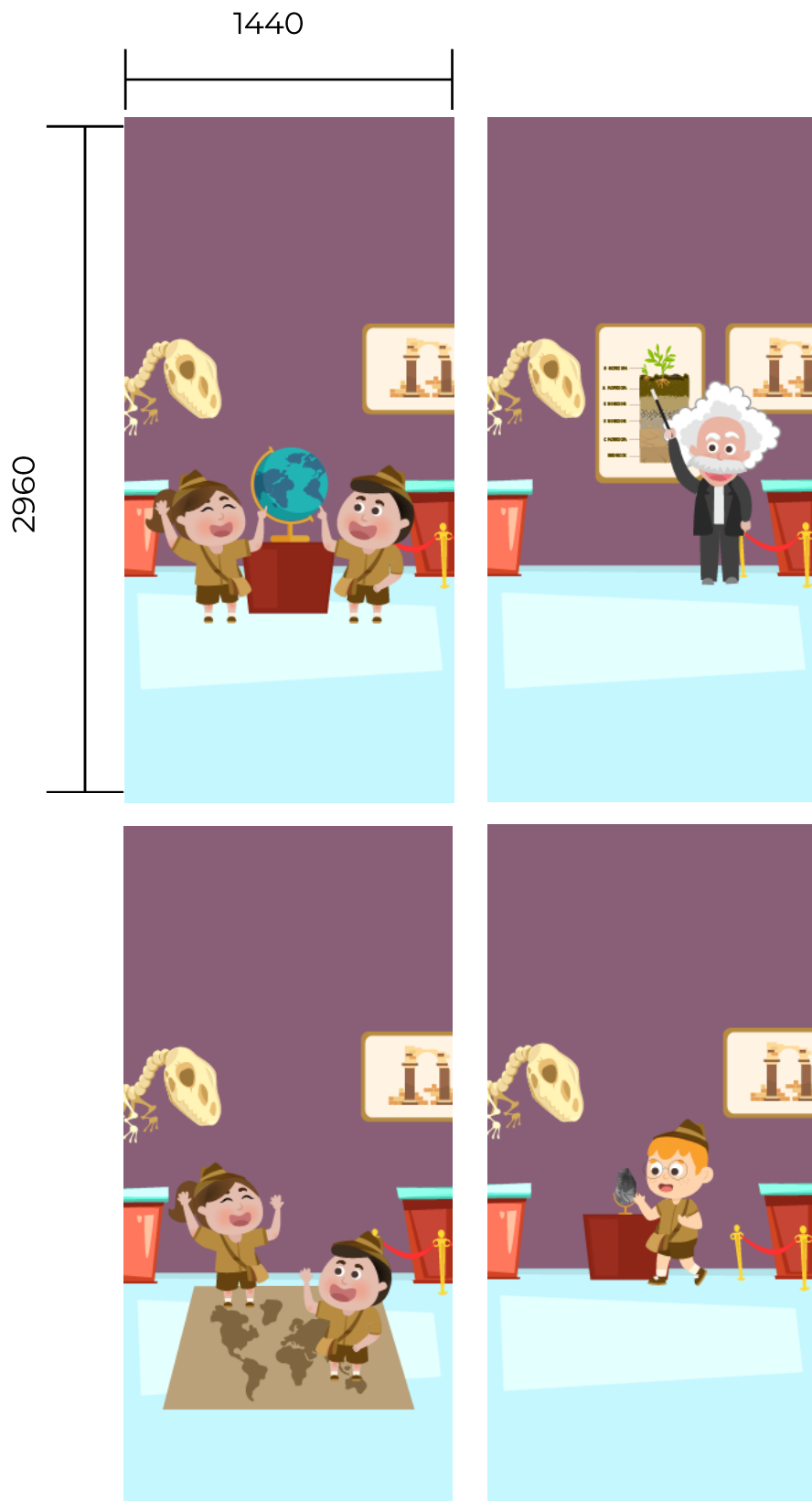
Gambar 3.5. Desain kostum arkeologi untuk karakter

d. Finalisasi

Pada tahap ini, penulis menggabungkan seluruh *asset* yang penulis kerjakan mulai dari *background*, dan seluruh *asset* yang telah penulis buat maupun menggunakan sebagian *asset* dari perusahaan. Hasil akhir visual ini memiliki ukuran 1440 x 2960 px yang kemudian di *export* dengan format file PNG dengan resolusi 72 dpi.



Gambar 3.6. Desain *background* dan *asset* visual pertanyaan.



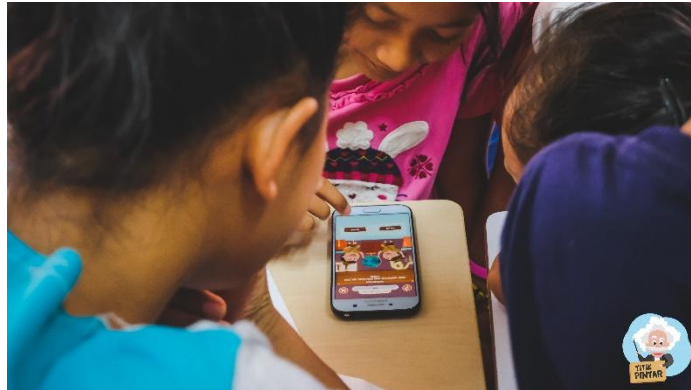
Gambar 3.7. Desain final visual pembelajaran topik sains

e. *User Test*

Setelah mendapatkan hasil akhir dari visual pertanyaan yang kemudian langsung dimasukan ke dalam sistem oleh *Education Specialist* agar dapat muncul dalam aplikasi Titik Pintar, penulis bersama dengan rekan-rekan dari *Product Department* dan juga *Education Department* mengadakan *User test* kepada Yayasan Kampus Diakonia Modern, Bekasi. *User test* merupakan upaya pencarian data yang dapat dilihat dari berbagai macam aspek untuk mengetahui apakah produk yang sudah dibuat oleh perusahaan cukup efisien dan efektif, serta apakah *user* dapat menggunakan produk dengan mudah.

Penulis sebagai *Graphic Designer Intern* bertugas untuk mengamati dan meneliti mengenai visual dari pertanyaan yang akan di tes langsung kepada anak kelas 1 hingga kelas 5 Sekolah Dasar. Penulis akan mengamati apakah ada kesulitan dalam memahami visual dengan pertanyaan yang terdapat pada aplikasi, apakah visual kurang membantu anak dalam mengerjakan sebuah soal. Hasil dari pengamatan yang penulis lakukan adalah menemukan adanya beberapa visual yang kurang dapat membantu anak dalam menjawab pertanyaan. Penulis juga menemukan adanya *text* yang terlalu kecil pada tampilan visual yang ada di aplikasi saat menayangkan konten pertanyaan. Hasil dari pengamatan penulis tersebut diberikan kepada *Head of Education* untuk di data dan memasukannya kedalam daftar revisi milik perusahaan.





Gambar 3.8. *User test* di Yayasan Kampus Diakonia Modern.

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

2. Visual Penjelasan

Didalam visual pembelajaran terdiri dari visual pertanyaan dan visual penjelasan per-kategori pelajaran dan dikerucutkan menjadi topik untuk setiap pelajaran. Didalam satu topik pelajaran terdapat 3 hingga 7 slide penjelasan yang masing-masing slide terdapat informasi yang berbeda-beda.

Berikut merupakan proses pembuatan visual penjelasan yang penulis kerjakan :

a. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* mengenai visual pembelajaran dari *Education Specialist*. *Brief* yang diberikan terdata dalam suatu file *Google Document* milik perusahaan yang terdapat penjelasan dan konsep visual untuk setiap slide penjelasannya. Pada slide pertama penulis diminta untuk membuat visual air terjun dan terdapat aktivitas sehari-hari yang berada disekitarnya. Pada slide ke-dua penulis diminta untuk membuat macam-macam bebatuan yang disusun berbentuk melingkar dan ditengah tengah grafik tersebut terdapat karakter yang berdiri dan menunjukan raut wajah bingung. Pada slide ke-3 penulis diminta untuk membuat ilustrasi dari lapisan tanah namun terdapat kehidupan yang ceria yang terdapat pada lapisan O hingga A.

Topic : EARTH SCIENCE
 Lesson : Material of earth
 Title: Earth's Ingredients
 Character: ED
 Status: Final

Goal: *Students learn that rocks, water, and soil are some of the materials that make up Earth.*

Visual Concept: Ed is on a Camping Trip and she's excited to see the great outdoors around her. She's seen to curiously look at all the graphs and take part in the surrounding activities.

Text: To bake our own earth, perhaps all we need is lots of water, layers of soil, with a bucket of minerals and rocks at the bottom - placed on low heat.

Slide 1 (Minerals and Water)

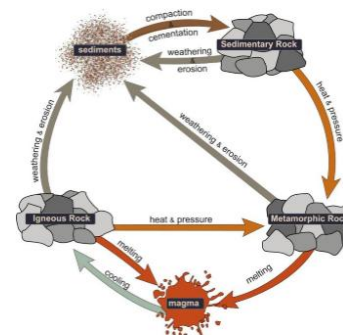
Visual Concept: The page shows a waterfall falling from the right and the activities around it. People drinking from it, swimming in it, and a raft. On the left side of the waterfall, three stones are stacked up for the water facts to be filled in as in from the text. Below the waterfall, a cave with sprouting copper, gold, and ores with a clear definition text around it. Ed is shown sliding down the waterfall, looking at the ores with magnifying glass, and popping from behind the rocks.

Text:

Water →

1. Tasteless and transparent but it is the most crucial form of liquid for all living matters.
2. Used for cleansing, drinking, and as a path for transportation, water becomes a deciding factor for civilization to develop.

Slide 2 - Rocks

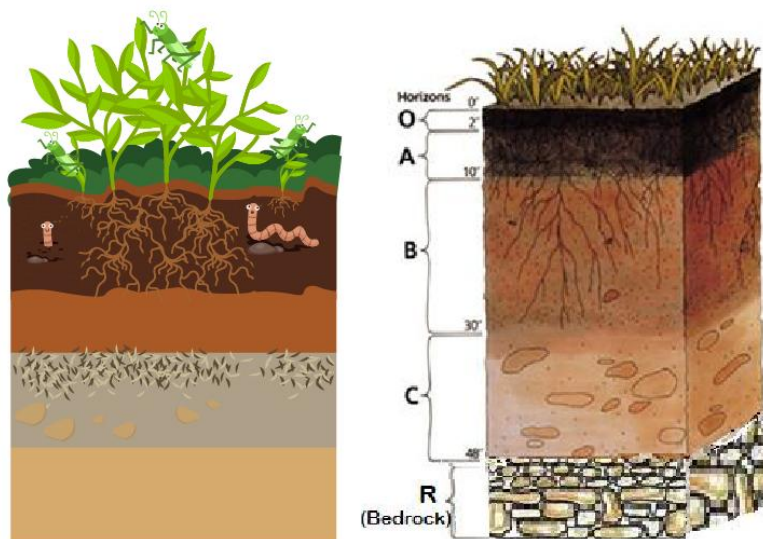


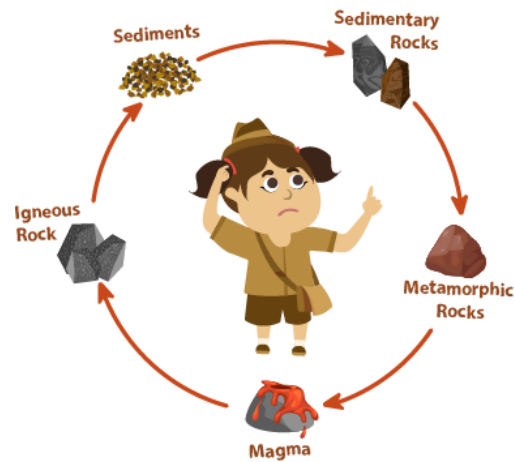
Visual Concept: Illustrate according to the graph attached in an illustrative manner. The explanation text can be placed at the bottom of the graph if it cannot be included as one with the graph. The arrows should be color coded according to the verb used alike with what is shown on the graph. Attached below are the image references, make sure all is drawn in [Tik Pintar](#) style with vibrant characteristics and colors. Refer back to the text to figure out additional complimenting components that can be included. For

Gambar 3.9. Briefing visual penjelasan kategori sains

b. Digitalisasi

Setelah mendapatkan *brief* dan gambaran material pembentuk bumi, penulis langsung melakukan proses digitalisasi.

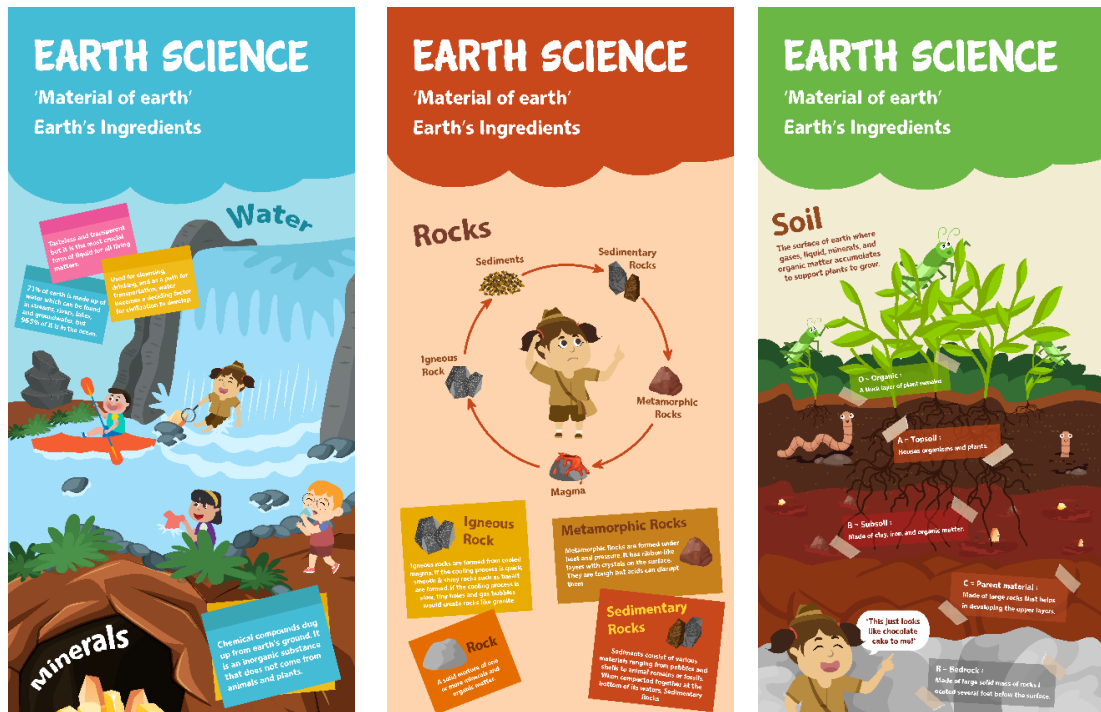




Gambar 3.10. Desain *asset* penjelasan kategori sains

c. Finalisasi

Pada tahap ini, penulis menggabungkan seluruh *asset* yang penulis kerjakan mulai dari *background*, seluruh *asset*, dan text yang telah penulis buat maupun menggunakan sebagian *asset* dari perusahaan.

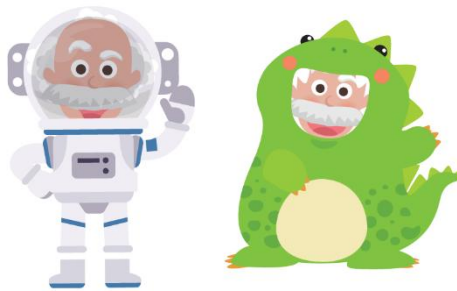


Gambar 3.11. Hasil akhir topik penjelasan kategori sains

3. *Alby Foldable Paper Doll*

a. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* secara verbal dari Arifan Adiputra selaku *Graphic Designer* untuk membuat *foldable paper doll* dengan karakter Alby titik pintar. Karakter yang diminta untuk dijadikan *paper doll* adalah karakter Albysaurus dan Alby space.



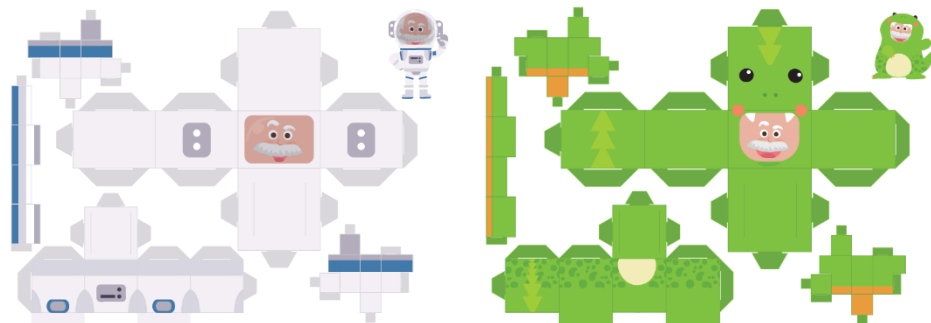
Gambar 3.12. Alby space dan Albysaurus
(Sumber: *Asset* perusahaan)

b. *Research*

Setelah mendapatkan *visual briefing* penulis melakukan *research* mengenai *foldable paper doll* dan menemukan beberapa template untuk membuat *paper doll* tersebut.

c. *Digitalisasi*

Penulis langsung melakukan proses digitalisasi setelah mendapatkan gambaran dan panduan membuat *foldable paper doll*. Dimulai dari memetakan bagian kepala, tangan kiri, kanan, badan, dan juga kaki dari masing-masing karakter Alby. Setelah selesai dengan proses digitalisasi, penulis melakukan asistensi kepada Kak Arifan,

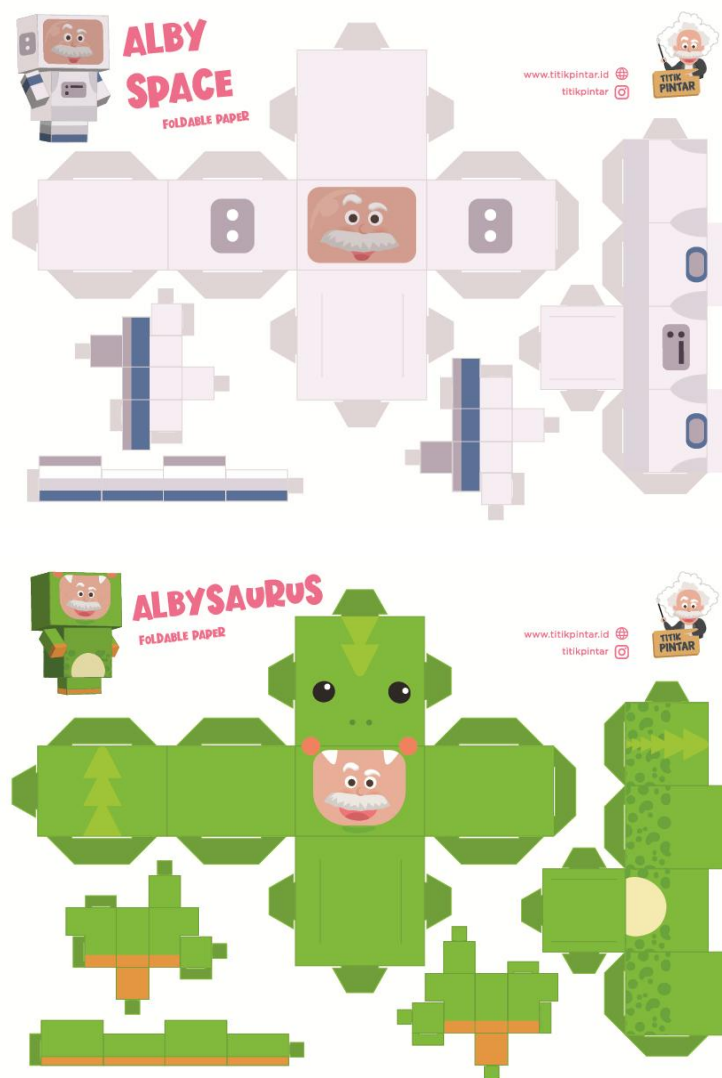


Gambar 3.13. Asistensi hasil jadi digitalisasi

yang kemudian disetujui dan beliau memberitahukan agar langsung masuk pada tahap finalisasi.

d. Finalisasi

Pada tahap akhir ini, penulis diminta untuk *melayout paper doll* tersebut kedalam ukuran A4 kemudian memasukan Instagram dan Website perusahaan kedalam desain final tersebut. Penulis juga diminta untuk membuat hasil akhir dari *paper doll* ketika sudah dirakit. Berikut merupakan hasil akhir dari *Alby Foldable Paper Doll*:



Gambar 3.14. Hasil akhir Alby *Foldable Paper Doll*

4. *Exit Page*

a. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *Exit Page* dengan menggunakan karakter bernama Claire. Pada halaman *exit page* ini terdapat empat pilihan mengapa seorang anak ingin keluar dari aplikasi pembelajaran ini. Penulis ditugaskan untuk membuat empat macam ekspresi yang sudah ditentukan melalui *brief* tertulis yang diberikan oleh *Graphic Designer*.

1. **Aaa... I don't know.** - An emoji of Claere thinking of a reason and shrugging indifferently to indicate that the user is leaving just because.
2. **I'm bored!** - An emoji of Claere either A. snoring and drooling asleep on top of a pile of homework papers or B. Yawning with a grey monotonous design in the background. The visual should indicate that the user is leaving because they are bored with what they are seeing.
3. **I'm confused!** - An emoji of Claere panicking with too many words and sentences surrounding his head. The visual should indicate that the user is leaving because they are confused with all of these words and questions.
4. **I don't like it!** - An emoji of Claere with his arms folded and his face red looking the other way. The visual should indicate that he hates the time he's having with this lesson.

Gambar 3.15. Brief *exit page* aplikasi Titik Pintar

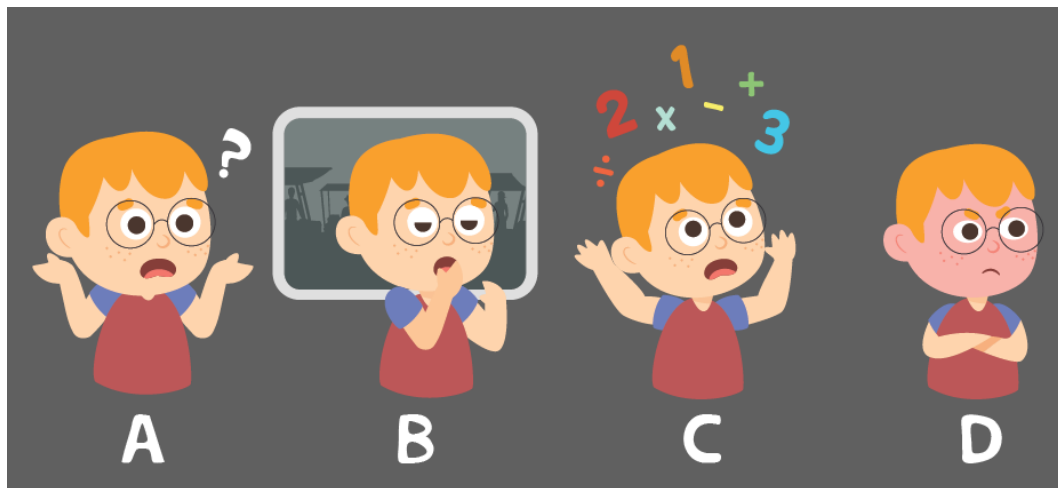
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. *Research*

Setelah mendapatkan *visual briefing* penulis melakukan *research* mengenai berbagai macam ekspresi yang ditugaskan untuk penulis buat seperti ekspresi bingung, bosan, tidak tahu, dan juga tidak suka.

c. *Digitalisasi*

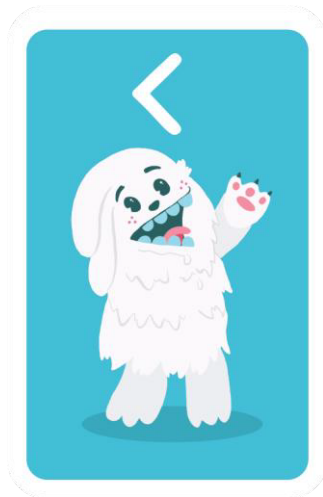
Penulis langsung melakukan proses digitalisasi setelah mendapatkan gambaran dan panduan membuat berbagai macam ekspresi Claire



Gambar 3.16. Digitalisasi *exit page*

Setelah selesai membuat ekspresi karakter Claire untuk *exit page* penulis kemudian melakukan asistensi kepada *Graphic Designer* yang kemudian langsung di setujui dan dapat melakukan tahap finalisasi.

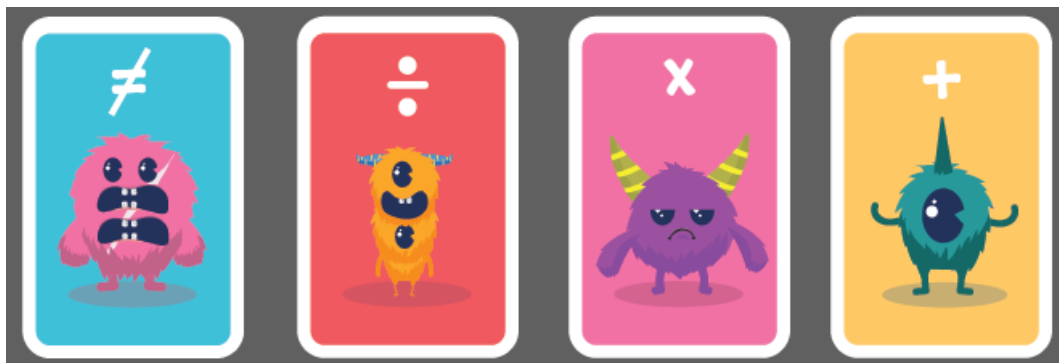
Namun saat penulis akan melakukan tahapan finalisasi, penulis diberi tahu bahwa ada penggantian karakter untuk *exit page*. Karakter yang digunakan merupakan monster putih yang sudah dimiliki perusahaan. Namun Kak Arifan selaku *Graphic Designer* memberitahukan bahwa file *Adobe Illustrator* dari karakter tersebut tidak dimiliki perusahaan dalam kata lain hilang. Sehingga penulis ditugaskan untuk membuat ulang karakter monster putih tersebut berdasarkan *brief* yang diberikan oleh Kak Arifan. Beliau mengatakan untuk membuat monster terlihat semirip mungkin dengan monster putih yang sudah dimiliki sebelumnya. Ekspresi sang monster sama seperti *brief* yang diberikan dalam pembuatan ekspresi karakter Claire, namun diterapkan kepada karakter monster.



Gambar 3.17. Brief karakter monster putih

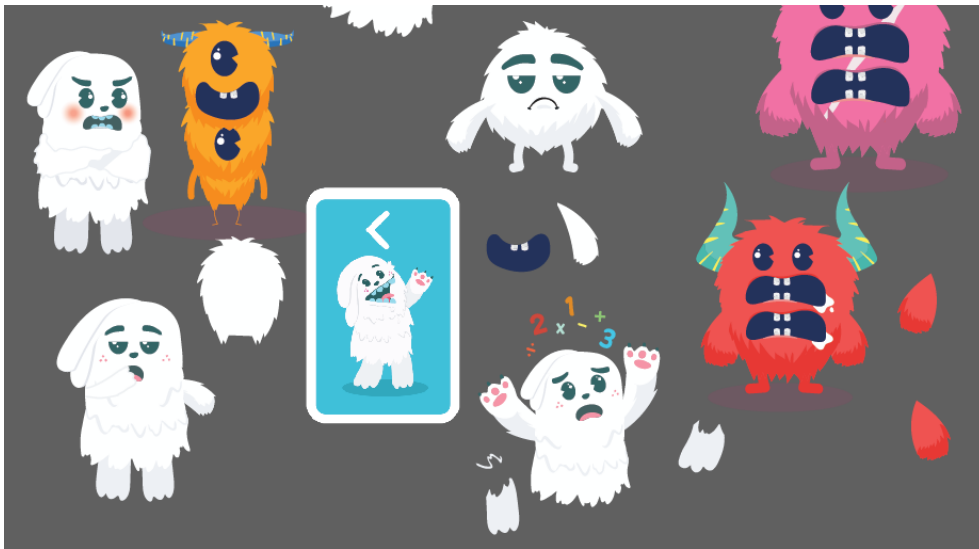
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Penggantian karakter tersebut dikarenakan kurangnya eksistensi dari karakter-karakter monster yang dimiliki oleh perusahaan didalam aplikasi Titik Pintar. Penulis kembali melakukan proses digitalisasi untuk pembuatan karakter monster putih tersebut. Penulis juga diberikan *asset* monster yang dimiliki oleh perusahaan sebagai bantuan *asset* jika ada yang bisa diadaptasi dari karakter monster yang lain untuk monster putih tersebut.



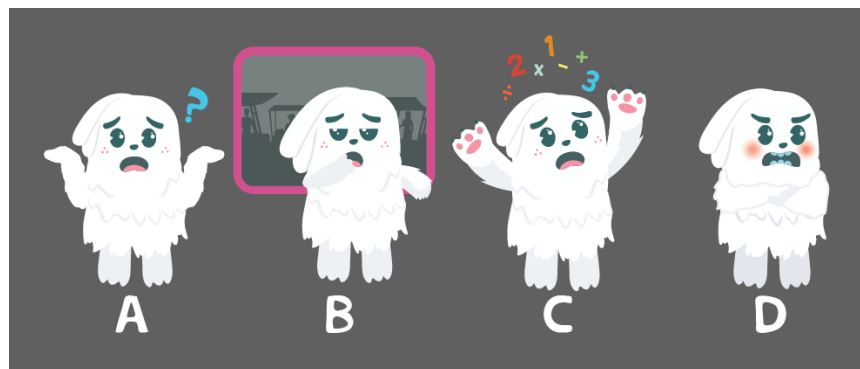
Gambar 3.18. Brief karakter monster

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3.19. *Artboard* Proses pembuatan karakter
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

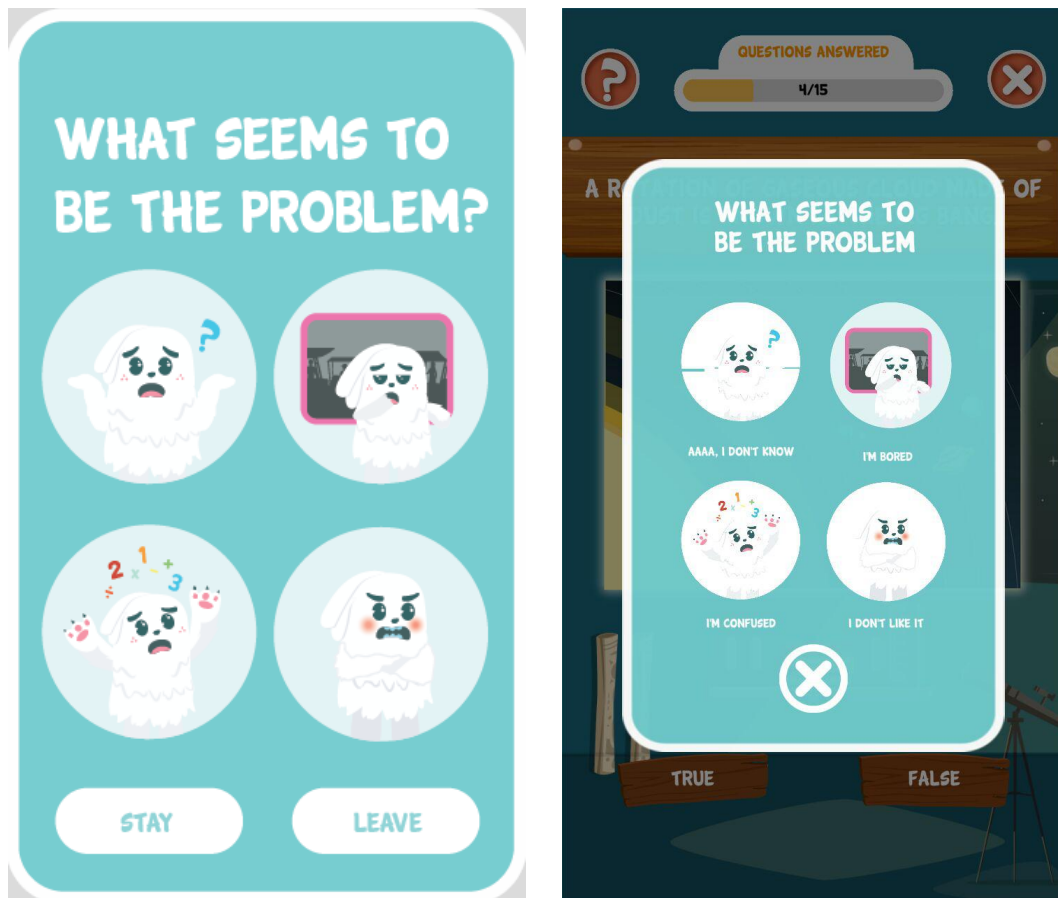
Setelah melakukan proses digitalisasi karakter monster ini penulis melakukan asistensi kembali kepada Kak Arifan mengenai kemiripan monster yang penulis buat dengan monster *asset* dari perusahaan, dan beliau mengatakan bahwa penulis sudah bisa melanjutkan untuk membuat ekspresi karakter monster tersebut sesuai *brief* sebelumnya dan melanjutkannya ketahap finalisasi.



Gambar 3.20. Digitalisasi karakter monster putih
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Finalisasi

Pada tahap ini, penulis menggabungkan *asset* yang telah penulis kerjakan kedalam desain *exit page* yang sudah dibuat oleh Kak Arifan.



Gambar 3.20. Tampilan final *exit page*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temui selama melakukan praktik kerja magang di Titik Pintar adalah banyaknya tugas yang diberikan namun tidak adanya pemberitahuan mengenai tugas yang menjadi prioritas untuk diselesaikan terlebih dahulu.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dapat ditawarkan perusahaan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengajarkan penulis menggunakan Jira, yaitu software yang digunakan untuk memasukan *work load* dan memiliki fitur prioritas. Jika ada list pekerjaan yang memiliki prioritas paling tinggi, list pekerjaan tersebut akan ada pada list paling atas dengan keterangan *Highest Priority* dan diikuti oleh prioritas yang medium hingga terendah.